Извлеченная Аркана: Три новых подкласса

Этот материал предлагает для тестирования новые возможности для игры за такие классы, как монах, паладин и следопыт.

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Материал, представленный в Извлеченной Аркане, не предназначен для мультикласса.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Монастырская традиция

На 3 уровне монах получает возможность выбрать монастырскую традицию. Ниже вы можете увидеть новую традицию для тестирования — Путь Пьяного Мастера.

Путь Пьяного Мастера

Путь Пьяного Мастера учит студентов двигаться отрывисто, непредсказуемо, как это делают пьяницы. Пьяный мастер качается, шатаясь на подгибающихся ногах, выступая в роли того, кто не способен дать отпор, но не давая возможности напасть первым. Беспорядочные спотыкания пьяного мастера являются ничем иным, как прекрасно исполненным танцем блокирующих ударов, парирований, выпадов, атак и отступлений. Умелые воины могут увидеть в этой беспорядочной технике истинное мастерство.

Техника пьяницы

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы получаете навык Выступления, если еще не владеете им. Ваша техника боевого искусства смешивается с грацией танцора и выходками шута.

Вы также учитесь быстро поворачиваться во время использования Шквала ударов. Когда вы используете Шквал ударов, то получаете все преимущества от Отхода, а ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов до конца этого хода.

Пьяный замах

На 6 уровне ваши взмахи в бою становятся полност непредсказуемыми. В качестве реакции, если противник промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете сделать так, чтобы эта атака попала по любому существу, кроме атакующего, которое вы можете видеть в радиусе 5 футов. Использовав эту способность, вы не сможете применить ее повторно конца короткого или длинного отдыха.

Удача пьяницы

Начиная с 11 уровня, удача улыбается вам именно тогда, когда вы готовы провалиться в небытие. Делая спасбросок, вы можете использовать одно очко ци, тем самым давая себе преимущество для броска. Вы должны решить, будете ли пользоваться этой способностью до совершения броска.

Опьяняющая ярость

На 17 уровне вы получаете возможность нанести подавляющее число атак против группы противников. Когда вы используете Шквал ударов, вы можете совершить до трех дополнительных атак (пять атак в общем). Каждая атака должна быть нацелена на разных противников.

Священная клятва

На третьем уровне паладин дает клятву. Ниже вы можете увидеть новую клятву для тестирования — Клятву Искупления.

Клятва Искупления

Клятва Искупления наставляет паладина на нелегкий путь, вынуждая святого воина применять жестокость только в самом крайнем случае. Паладины, вставшие на этот путь, верят, что деяния любого существа могут быть искуплены. Путь справедливости и доброжелательности может быть принят всеми. Такие паладины, сталкиваясь с созданиями зла, стараются вернуть их к свету. Они убивают только тогда, когда это единственный способ спасти жизни других. Паладины, идущие по этому пути, известны как Искупители.

Пусть Искупители и идеалисты, но они не дураки. Они знают, что воскресшие мертвецы, демоны, дьяволы и другие сверхъестественные создания могут быть злыми по своей природе. Против таких оппонентов они используют весь свой гнев и силу заклинаний, чтобы сокрушить зло. Несмотря на это, Искупители все еще верят,

что однажды даже истинно злые существа встретят свое искупление.

Догматы Искупления

Догматы Клятвы Искупления призывают паладинов следовать высоким нормам мира и справедливости.

Мир. Насилие — это оружие крайней меры. Дипломатия и понимание — вот истинный путь поддержание долговечного мира.

Невинность. Все люди начинают свою жизнь невинными. Окружение или влияние темных сил могут привести их к злу. Показывая правильный пример и работая над исцелением ран этого неправильного мира, вы можете наставить любого на истинный путь.

Терпение. Изменения требуют времени. Те, кто идут по пути нечестивых, должны знать, что еще есть шанс вновь стать честным и правдивым. Посадив семя праведности в душу существа, вы должны работать день за днем, чтобы помочь ему окрепнуть и расцвести.

Мудрость. Ваше сердце и разум должно остаться чистым, так как в конце концов вы должны будете признать поражение. Пусть любое существо и может получить шанс на искупление, некоторые уже зашли слишком далеко по пути зла, и у вас нет другого выбора, кроме как прервать жизнь этого существа во благо добра. Каждое такое решение должно быть взвешенным, а все возможные последствия должны быть учтены. Но как только вы приняли решение, следуйте за ним, зная, что вы выбрали правильный путь.

Заклинания Искупителя

Вы получаете следующие заклинания на заданных уровнях паладина.

Уровень паладина	Заклинание
3	Щит, Сон
5	Удержание личности, Луч слабости
9	Контрзаклинание, Гипнотический узор
13	Отилюков упругий шар, Каменная кожа
17	Удержание чудовища, Силовая стена

Защита мира

Начиная с 5 уровня, ваша вера в мир позволяет вам ходить даже в самые опасные места без защиты. Пока вы не носите броню, ваш Класс Доспеха равен 16 + модификатор Ловкости.

Воин примирения

На 3 уровне вы отказываетесь от боевого оружия в пользу простых инструментов. Пока вы держите в руках простое оружие, наносящее дробящий урон, вы получаете следующий бонус: если здоровье противника упадет до 0 после удара этим оружием, вы можете решить оставить противника в живых или нет. Вместо того, чтобы упасть без сознания, это существо становится очарованным вами на 1 минуту. В течение этой минуты существо миролюбиво и послушно, отказываясь двигаться или использовать действия и реакцию до тех пор, пока вы не прикажете сделать это. Вы не можете заставить существо атаковать, заставить сделать Спасбросок, или нанести урон по себе или кому-то еще. Этот эффект заканчивается раньше, если вы находитесь без сознания, или если вы или ваш союзник атакуете существо, наносите по нему урон или вынуждаете сделать Спасбросок. Когда эффект заканчивается, существо падает без сознания, если у него все еще 0 здоровья.

Божественный канал

Когда вы выбираете эту клятву на 3 уровне, то получаете следующие два Божественных канала.

Посланник мира. Вы можете использовать Божественный канал чтобы усилить свое присутствие божественной силой. В качестве бонусного действия вы получаете +5 к следующей проверке Убеждения в течение 1 минуты.

Укоряя насилие. Вы можете использовать Божественный канал чтобы укорить тех, кто применяет насилие. В качестве реакции, когда противник в радиусе 10 футов от вас наносит урон атакой ближнего боя по одному из существ, вы вынуждаете существо сделать Спасбросок по Мудрости. Если она его проваливает, атакующий получает урон светом в том же размере, который он нанес бы цели. Если Спасбросок удался, то атакующий получает половину от нанесенного им урона.

Аура защитника

Начиная с 7 уровня, вы можете защитить от вреда союзника ценой своего здоровья. В качестве реакции, когда союзник в радиусе 10 футов от вас получает урон, вы магическим образом получаете урон вместо него. Эта особенность не перенаправляет на вас другие эффекты, идущие вместе с ударом.

Защитный дух

Начиная с 15 уровня, присутствие святой силы исцеляет ваши раны в бою. Вы восстанавливаете здоровье в размере 1d6 + половина уровня

паладина, если вы закончили ход в бою с менее, чем половиной здоровья. Вы должны быть дееспособны, чтобы эта способность сработала.

Посланник искупления

На 20 уровне вы становитесь аватаром мира, что дает вам две особенности:

- Вы получаете сопротивление к любому урону от других существ (атак, способностей и других эффектов);
- Когда существо наносит вам урон, оно получает половину от нанесенного урона.

Если вы атакуете существо, наносите ему урон или вынуждаете сделать Спасбросок, ни один из бонусов не работает на это существо до тех пор, пока вы не совершите длинный отдых.

Архетип следопыта

На 3 уровне следопыт может выбрать архетип. Это тестовый вариант архетипа Убийца монстров.

Убийца монстров

Следопыты Конклава убийц ищут вампиров, драконов, злых фей, тварей и других сильных магических угроз. Обученные разным магическим и божественным техникам, убийцы являются экспертами в поиске и убийстве таких существ.

Мистицизм убийц

Вы учите дополнительной заклинание, когда достигаете определенного уровня в этом классе, как показано в таблице Заклинания убийцы. Эти заклинания считаются как заклинания следопыта, но не учитываются в списке известных вам заклинаний.

Уровень следопыта	Заклинание
3	Защита от добра и зла
5	Область истины
9	Магический круг
13	Изгнание
17	Планарные узы

Взгляд убийцы

Начиная с 3 уровня, вы получаете способность изучать и раскрывать защиту существа. В качестве бонусного действия выберете существо, которое вы можете видеть в радиусе 120 футов. Вы мгновенно узнаете слабости цели, иммунитеты и сопротивления. Вы также знаете эффекты от заклинаний, которые сработают, если цель получит урон, к примеру снижение вдвое регенерации, если был получен урон огнем.

В дополнении, первый раз попадая по цели каждый ход при помощи оружия вы наносите дополнительные 1d6 урона.

Эти бонусы длятся до тех пор, пока вы не смените цель способности или до тех пор, пока не совершите короткий или длинный отдых.

Дополнительная атака

Если выиграете за обновленную версию следопыта, представленную в Извлеченной Аркане ранее, вы также получаете возможность совершать дополнительную атаку.

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды каждый раз, когда атакуете в свое действие.

Сверхъестественная защита

На 7 уровне вы получаете устойчивость к нападению вашей цели на разум и тело. Если цель вынуждает сделать вас Спасбросок, вы добавляете к этому броску 1d6.

Неутомимый убийца

На 11 уровне вы получаете способность прервать отступление цели. Ваши знания фольклора и магии позволяют зажать цель в углу. Если цель Взгляда убийцы пытается телепортироваться, сменить форму, уйти в другой план существования или превратиться в газ, вы можете использовать реакцию и сделать Спасбросок по Мудрости. Вы должны видеть цель и находиться в радиусе 30 футов от нее. Если вы делаете успешный бросок — цель тратит действие, бонусное действие или реакцию.

Счетчик убийцы

На 15 уровне вы получаете способность контратаковать цель, если она пытается саботировать вас. Если цель Взгляда убийцы вынуждает вас сделать Спасбросок, вы можете использовать реакцию, чтобы сделать одну атаку по цели. Вы делаете ее мгновенно, до совершения Спасброска. Если атака находит цель, ваш Спасбросок автоматически засчитывается в дополнении к обычным эффектам от атаки.